

# Regler

## Seriespel fotboll motionsserie i Prioritet Serneke Arena 2022-2023.

Läs även: [Tävlingsbestämmelser 2022](#)

Spelregler för 6-mannafotboll i Korpen Göteborgs Motionsidrottsförening

Matchernas spelas efter Svenska Fotbollförbundets officiella tävlingsbestämmelser och reglemente för 11-mannafotboll, med följande undantag och förtydligande i regler Korpfboll 2022 och tävlingsbestämmelser 2022.

Dessa tävlingsbestämmelser och regler gäller inom Korpen Göteborgs Motionsidrottsförening (nedan kallat Korpen Göteborg).

### Lagens ansvar i Prioritet Serneke Arena.

**Målburar:** Alla lagen skall medverka till att målen ställs på plats innan match och efter sista match skall lagen rulla in målen i målförråden.

**Avfall, skräp, tejp, vattenflaskor:** Alla lag har en skyldighet att städa avbytarbänken efter användning och ta bort skräp efter spelad match, det finns avfallskärl i fotbollshallen som avfallet skall slängas i.

**EXTRA! Snusen skall slängas i de orange sopkärnen som står placerade utmed hel fotbollsplanen.**

---

Reviderade 2022-08-30

### 1. Speltid

- **6-fotboll:** 1x35 minuter utan paus

Är något av lagen försenade ska domaren förkorta speltiden. Efter 10 minuter har domaren rätt att tilldöma det lag som finns på närvarande segern med 3–0 på walk-over. Avbruten match p.g.a. yttre omständigheter

(lyse slocknar, ospelbar plan, åska osv) Det är domaren som tar beslut gällande om matchen kan spelas klart eller måste brytas. - Bryts matchen när mindre än 2/3 av matchen har spelats så blir det omspel. - Bryts matchen när mer än 2/3 har spelats så spikas resultatet som slutresultat.

Vid avbruten match p.g.a. osportsligt uppförande av ena eller bägge lagen tar bedömningsnämndens beslut gällande resultat.

## **2. Domare**

Om domare inte finns på plats till matchstart ska matchen spelas ändå. Om ni ej kan få någon utomstående att döma matchen ska en domare från något av lagen utses, ett tips är att döma en halvlek var.

Har matchen spelats utan domare, Registrerar hemmalaget resultatet genom att logga in i [KIT](#). Klicka på den aktuella matchen för att lägga in resultatet.

## **Resultatrapportering**

Ansvariga ledare i hemmalaget ansvarar att slutresultatet blir registrerat i IT systemet KIT direkt efter spelad match.

## **3. Laguppställning**

Alla lag måste registrera laguppställningen innan match. Detta görs i vårt IT-system [KIT](#). **Lagledaren ska kalla spelare till alla matcher** (alla spelare får då ett mail där de kan svara Ja eller Nej). Domaren kontrollerar att båda lagen har bekräftat sin laguppställning innan matchen kan starta. För att kunna ingå i en laguppställning behöver spelaren ha ett aktivt medlemskap samt finnas med i truppen.

## **Avbytare**

Obegränsat antal avbytare får användas.

## **Lagkapten**

En lagkapten ska utses i varje lag. För lagkaptenen gäller att:

- ska bära en armbindel placerad på vänster överarm.
- är ansvarig för sitt lags uppträdande.
- ska hälsa på domaren och andra lagets kapten inför matchen.
- om ordinarie lagkapten lämnar planen ska en ny lagkapten utses bland de spelare som finns kvar på planen (gäller endast vid rött kort).
- inte har några särskilda rättigheter. Däremot har domaren rätt att tillkalla lagkaptenen för att få ut någon information till laget samt att lagkaptenen har ansvar för sitt lags uppförande.

## **Byten, Utespelare**

Bägge lagens byten ska ske på samma sida. Den inbytte spelaren får inte gå in på planen förrän den utbytte hunnit ut. Byten ska ske vid lagets "avbytarbänk". Den utbytte får alltså inte gå av planen på kortsidan medan den inbytte hoppar in på långsidan. Undantaget är givetvis om den utbytte spelaren är skadad och inte kan ta sig till långsidan.

## **Målvaktsbyte**

Målvaktsbyte får ske när som helst under matchen under förutsättning att bollen är ur spel, dock måste domaren alltid informeras innan bytet sker. Givetvis kan målvakten inte byta hur många gånger som helst utan anser domaren att detta sätts i system för att t.ex. få tiden att gå ska fler byten ej tillåtas.

## **Minsta antal spelare på plan**

6-fotboll. Ett lag får ej starta en match med mindre än fyra spelare i 6-fotboll. Om laget ej uppfyller det kravet förloras matchen på walkover (0–3). En match ska avbrytas om ett lag blir färre än tre spelare i 6-fotboll, Laget med för få spelare förlorar då med 0–3 på walkover. Undantaget är om laget redan har en eller flera spelare utvisade, i så fall förlängs utvisningstiden med den senaste utvisningens längd.

## **Licensierade spelare**

Det är tillåtet att använda licensierade spelare så länge de har medlemskap och är registrerade för laget i Korpen Göteborg.

## **Spelarregistreringar**

Spelarregistrering görs i [KIT](#) genom att lagledaren eller vice lagledaren loggar in och bjuder in spelare till laget.

Ändringar/tillägg av spelare kan ske när som helst under pågående säsong men en ny spelare måste vara registrerad för att då får delta i match. Vid kort varsel inpå match skall domare/Kansli vara informerad om ny spelare.

## **Spela i flera lag**

Det är tillåtet att spela i flera lag. Exempel Blågul lag 1 spelar i div 4A och Blågul lag 2 spelar i div 4B.

Det är inte tillåtet att spela i samma serie (Exempel Rödvit lag 1 och Gulblå lag 2 spelar i samma serie 3A). För att få spela i flera lag måste spelaren vara registrerad för samtliga lag. I undantagsfall kan det vara tillåtet att hoppa in för ett lag i samma serie om laget saknar spelare, dock måste motståndarna gå med inlåningen och spelaren måste registreras i laget efterhand. Domaren måste även informeras om inlåningen. Det är endast tillåtet att låna in spelare så att laget består av max sex spelare i 6-fotboll och 1–2 avbytare.

Vid inlån av spelare på plats så är det lagets skyldighet att registrera den inlånade spelaren i sitt lag efterhand.

## **Kvinnor, icke-binära och transpersoner**

Det är tillåtet att ha med kvinnor, icke-binära och transpersoner i herrlag.

## **4. Spelklasser**

### **Mix**

Mixserien innebär att lagen består utav både tjejer och killar tillsammans, i mixserierna ska det vara minimum 2 tjejer på planen samtidigt (målvakten ej inräknad). Om en kille i mixserien får gult eller rött kort ska laget spela med en kille mindre på planen under utvisningstiden (målvakten ej inräknad). Om en tjej får gult eller rött kort ska laget spela med en tjej mindre på planen under utvisningstiden (målvakten ej inräknad). Detta innebär att det ej blir WO om det bara är en eller två tjejer på planen, dock får inte det totala antalet spelare understiga fem stycken för att få starta matchen.

### **Oldboys**

Oldboysserien är öppen för spelare som under kalenderåret fyller 35 år eller däröver. Undantag görs för två underåriga spelare.

## **5. Serieindelning**

Seriespel med dubbelmöte, serieindelning efter föregående årsresultat. Normalt 6–8 lag/serie totalt 10, 12 och 14 matcher/lag. Om serien är en 5- eller 6-lagsserie är det trippelmöten som gäller, d.v.s. 12 resp. 15 matcher/lag.

Grundregeln är att ettan och tvåan i serien flyttas upp en division, det sista och näst sista laget flyttas ner en division. Lag som utgått under seriens gång börjar i regel om längst ner i seriesystemet nästkommande år. Nystartat lag startar som regel i lägsta divisionen.

## **6. Utrustning**

### **Tröjfärg**

Har lagen samma tröjfärg ska bortalaget byta tröjor. Lagen bör därför alltså ha både hemma- och bortaställ (västar fungerar alldeles utmärkt som bortaställ). Målvaktens tröjfärg ska vara avvikande från både medspelare och motståndare.

### **Benskydd**

Godkända benskydd samt strumpor som täcker benskydden är obligatoriskt. Domaren SKALL avvisa spelare från planen som ej har benskydd. Kommer spelaren in på planen igen utan benskydd ska gult kort delas ut.

### **Tröj-nummer**

Tröj-nummer är obligatoriskt (Lagledaren lägger in fasta tröjnummer i KIT).

### **Boll**

Varje lag ska ha med sig en välpumpad fotboll storlek 5.

### **Fotbollsskor**

Det är ej tillåtet att spela med fotbollsskor med skruvdoob.

### **Smycken**

Det är ej tillåtet att spela med smycken såsom halsband, örhängen eller ringar. Domaren SKALL avvisa spelare som har något av detta på sig. Kommer spelaren in på planen igen utan att ha tagit av smyckena ska gult kort delas ut.

## **7. Avspark**

Innan avspark ska lagkaptenerna hälsa på varandra och på domaren. Hemmalaget har alltid avspark (ingen slantsingling). I andra halvlek gör bortalaget avspark. Avsparken får spelas i valfri riktning. OBS! I 11-fotbollserierna sker slantsingling om avsparken.

## **8. Sidbyte**

Lagen byter sida i halvtid, om de inte själva kommer överens om att stå kvar. Oftast blir det enklare om lagen nyttjar samma avbytarbänk.

## **9. Maskning**

Spelare som medvetet fördröjer spelet för att få tiden att gå ska bestraffas med gult kort.

## **10. Målvakt**

När målvakten fångat bollen är det inte tillåtet att ta bollen med händerna en andra gång efter att ha släppt den. Gör målvakten det döms indirekt frispark från straffområdeslinjen i 5- och 6,7-fotboll och indirekt frispark från den punkt där regelbrottet begicks i 9- och 11-fotboll.

Målvakten får inte göra mål genom att kasta bollen direkt i motståndarnas mål, sker detta döms inspark för motståndarna.

### **Målvaktsinspark**

När bollen passerat kortlinjen måste målvakten (eller annan spelare i laget) sparka på liggande boll (inspark), målvakten får ej kasta ut den. Bollen ska placeras inom 3 meter från mållinjen. Inspark får slås till medspelare i eget straffområde. Bollen är i spel när den blivit sparkad och tydligt rör sig.

### **Tillbakaspel**

Vid avsiktligt/medvetet tillbakaspel med fötterna får målvakten ej ta bollen med händerna. Gör målvakten det döms indirekt frispark från straffområdeslinjen i 5- och 6,7-fotboll och indirekt frispark från den punkt där regelbrottet begicks i 9- och 11-fotboll.

## **Målvaktsbyte**

Målvaktsbyte får ske när som helst under matchen under förutsättning att bollen är ur spel, dock måste domaren alltid informeras innan bytet sker. Givetvis kan målvakten inte byta hur många gånger som helst utan anser domaren att detta sätts i system för att t.ex. få tiden att gå så ska fler byten ej tillåtas.

## **Målvaktsutvisning**

Vid gult kort ska målvakten själv sitta av sin utvisning, det får inte göras av en utespelare. (Detta gäller i 5- och 6,7-fotboll, i 9- och 11-fotboll innebär gult kort inte fem minuters utvisning).

## **11. Inspark/inkast**

I 5- och 6,7-fotboll tillämpas inkast från sidolinjen.

## **12. Frispark**

Frispark tilldöms motståndarlaget när en spelare gör sig skyldig till ett regelbrott.

Avstånd på frisparkar/insparkar ska vara 5 meter i 5-fotboll, 7 meter i 6,7-fotboll. Står en spelare närmare i avsikt att hindra bollens framfart ska gult kort tilldömas (avsikten avgör domaren). Sabotage mot frispark/inspark renderar också i gult kort.

När tre eller fler spelare i det försvarande laget bildar en mur måste motspelarna befinna sig en meter från muren tills bollen är i spel.

## **13. Straffspark**

Straffspark döms om en bestraffningsbar förseelse begås av en spelare inne i sitt eget straffområde, oavsett bollens position, om den är i spel.

Straffpunkten ska i 5-fotboll vara 4,5 meter från målet, i 6,7-fotboll 7,5 meter från målet.



## 14. Nedsläpp

Om domaren anser att spelet behöver avbrytas för skada, yttre faktorer eller att bollen träffar domaren och påverkar spelet ska spelet återupptas med ett nedsläpp. Nedsläpp görs på den plats där bollen befann sig till det lag som senast vidrörde bollen, alla andra spelare i båda lagen måste befinna sig 4 meter från bollen. Om nedsläpp sker innanför straffområdet görs nedsläpp till försvarande lags målvakt oavsett vilket lag som senast vidrörde bollen.

**15. Offside** Offside tillämpas ej i 6,7-fotboll.

## 16. Hands

Mål kan ej göras direkt från spelares hand, även om det sker oavsiktligt.

Alla hands är inte bestraffningsbara vilket många tror. Följande hands ska bestraffas med frispark alt. straff:

- Avsiktlig hands (när spelaren avsiktligt stoppar bollens framfart). Avsiktlig hands ska även rendera i gult kort. Undantaget är om handsen inte innebär någon fördel för det egna laget (t.ex. om en spelare med handen stoppar en boll som är på väg ut över sidlinjen i ett ofarligt läge)
- Skyddshands (när spelaren instinktivt drar upp händerna för att skydda sig)
- När en spelare som har armen i en för situationen onaturlig vinkel får bollen på handen/armen.
- Avsiktlig hands som hindrar bollen från att gå i mål innebär förutom straff även rött kort (gäller endast i 11-fotboll).

Det ska alltså inte blåsas frispark när en spelare som har armen intill kroppen eller i en naturlig vinkel får bollen på handen/armen.

## **17. Målchansutvisning**

Förekommer endast i 9- och 11-fotboll, ej i 5- och 6,7-fotboll där det endast tilldelas gult kort.

Vissa situationer i straffområdet medför ej målchansutvisning. Om försvarande spelare försöker att spela bollen men misslyckas blir det straff och varning. Där spelare inte försöker spela bollen så som fasthållning, knuff, avsiktlig hands etc ges rött kort.

## **18. Straffpåföljder**

Gult kort = 5 minuters utvisning (gäller endast i 5- och 6,7-fotboll). Laget ska spela med en spelare mindre på planen även om det gula kortet tilldelas en spelare eller ledare på bänken. Två gula kort = rött kort. Utvisning för resten av matchen samt nästföljande match.

OBS! Vid grov förseelse d.v.s. ett direkt rött kort skickar domaren in en anmälan till bedömningsnämnden och spelaren är avstängd i väntan på beslut.

Vid rött kort får laget ej ersätta den utvisade spelaren som å sin sida ej får vistas vid planen utan måste lämna spelplatsen. Laget ska spela med en spelare mindre på planen även om det röda kortet tilldelas en spelare eller ledare på bänken även om händelsen sker före matchstart.

Kommer det till Korpen Göteborg kännedom att en person spelar match med ett lag som spelaren inte är registrerad för förlorar laget matchen med 0–3.

Ett lag kan drabbas av röda kort såväl före som efter matchen. Domaren har med andra ord rätt att anmäla händelser som inträffar från det att laget anländer till arenan tills dess att de lämnar densamma. Allt för att stävja dåligt uppförande och till exempel hot mot domare eller motståndare.

## **19. Avvaktande gult kort**

Vid avvaktande gult kort ska spelet fortsätta till nästa naturliga avbrott.

## **20. Walkover**

Lag som uteblir från match döms som förlorare och motståndarna erhåller 3–0 och tre poäng. Det är viktigt att lag som tvingas lämna walkover meddelar kansliet och motståndare i god tid!

Kontaktuppgifter (namn, Telefon, e-post) till motståndarna hittar ni genom att genom att logga in i [KIT](#) och sedan klickar ni på den berörda matchen i spelprogrammet.

## **21. Matchflytt/matchändring**

Korpen Göteborg utför inga matchändringar i motionsserien inomhus i Prioritet Serneke Arena.